

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2003-945

(P2003-945A)

(43) 公開日 平成15年1月7日 (2003.1.7)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テ-マコード* (参考)
A 6 3 F 13/00		A 6 3 F 13/00	N 2 C 0 0 1
			M 2 C 0 8 8
5/04	5 1 1	5/04	5 1 1 D
7/02	3 0 2	7/02	3 0 2 A
	3 5 2		3 5 2 F
審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 8 頁) 最終頁に続く			

(21) 出願番号 特願2001-189154 (P2001-189154)

(22) 出願日 平成13年6月22日 (2001.6.22)

特許法第64条第2項ただし書の規定により×印の部分及び図面第4図の一部は不掲載とした。

(71) 出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72) 発明者 山崎 正順

東京都江東区有明3-1-25 有明フロン

ティアビルA棟

(74) 代理人 100104204

弁理士 峯岸 武司

Fターム(参考) 2C001 AA02 BA01 BA05 BA06 BB01

CA02 CB01 CB04 CC02 CC03

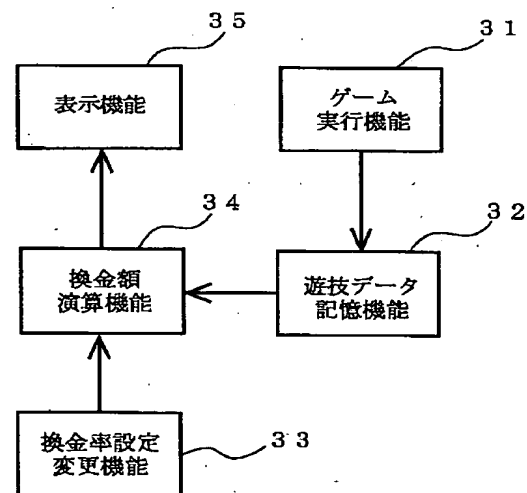
2C088 AA71 AA79 BA86

(54) 【発明の名称】 ゲームプログラム

(57) 【要約】

【課題】 従来、ゲームプログラムによるゲームの遊技者は、所望の換金率での換金額を知ることが出来ず、換金率が異なる各遊技店での換金額をシミュレートすることが出来ないためにゲームを十分に楽しめなかった。

【解決手段】 換金率設定変更機能33により、パチンコ球の換金率は遊技者が所望する値に設定変更され、換金額演算機能34により、換金額は換金率設定変更機能33によって設定変更された換金率で算出される。そして、表示機能35により、換金額演算機能34によって算出された換金額が画面1aに表示される。従って、一旦画面1aに表示された所定の換金率での換金額は、換金率設定変更機能33に対する遊技者の操作によって違う換金率での換金額に変更され、画面1aに表示される。



1

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 遊技媒体を用いてゲームを行いゲームで獲得した遊技媒体を所定の換金率で換金する遊技機のゲームを画面上に模擬的に実行させるゲーム実行機能と、このゲーム実行機能によって実行されるゲームの進行に伴って発生する遊技データを記憶する遊技データ記憶機能と、前記ゲーム実行機能によって実行されるゲームにおける遊技媒体の換金率を遊技者の操作によって遊技者の所望の値に設定変更する換金率設定変更機能と、前記遊技データ記憶機能によって前記遊技データとして記憶された遊技者が獲得した遊技媒体を前記換金率設定変更機能によって設定変更された換金率で換金した換金額を算出する換金額演算機能と、この換金額演算機能によって算出された換金額を前記画面に表示させる表示機能とをコンピュータに実現するためのゲームプログラム。

【請求項 2】 前記遊技データ記憶機能は遊技者がゲームに使用した遊技媒体を前記遊技データとして記憶する機能を有し、前記換金額演算機能は、遊技者がゲームに使用したこの遊技媒体を前記換金率設定変更機能によって設定変更された換金率で換金した投資金額、およびこの投資金額と前記換金額との収支額を算出する機能を有し、前記表示機能はこれら投資金額および収支額を前記画面に表示させる機能を有することを特徴とする請求項 1 に記載のゲームプログラム。

【請求項 3】 前記ゲーム実行機能は前記遊技機の複数の機種についての各ゲームを前記画面上に模擬的に実行させる機能を有し、前記遊技データ記憶機能は前記複数の各機種毎に前記遊技データを記憶する機能を有し、前記換金額演算機能は前記換金率設定変更機能によって設定変更された換金率で前記複数の各機種毎に遊技媒体を換金した金額を算出する機能を有し、前記表示機能は前記換金額演算機能によって算出された金額を前記複数の各機種毎に前記画面に表示させる機能を有することを特徴とする請求項 1 または請求項 2 に記載のゲームプログラム。

【請求項 4】 前記遊技機はパチンコ機であり、前記遊技媒体はパチンコ球であることを特徴とする請求項 1 から請求項 3 のいずれか 1 項に記載のゲームプログラム。

【請求項 5】 前記遊技機はスロットマシンであり、前記遊技媒体はメダルであることを特徴とする請求項 1 から請求項 3 のいずれか 1 項に記載のゲームプログラム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、遊技媒体を用いてゲームを行いゲームで獲得した遊技媒体を所定の換金率で換金する遊技機のゲームを画面上に模擬的に実行させるゲームプログラムに関するものである。

【0002】

【従来の技術】 従来、この種のゲームプログラムとしては、例えば、遊技店に設置されたパチンコ機やスロット

2

マシンといった遊技機のゲームを家庭用ゲーム機やパーソナルコンピュータ等の画面上に擬似的に実行させるものがある。この種のゲームプログラムは、ROM（読み出し専用メモリ）やCD（コンパクト・ディスク）ROM等に記憶されている。

【0003】例えば、パチンコ機の場合、遊技店では、遊技者が所定の金額で所定数のパチンコ球を借り、借りたパチンコ球を使用してパチンコ・ゲームが行われ、獲得したパチンコ球は所定の換金率で換金される。家庭では、このパチンコ・ゲームがゲームプログラムによって家庭用ゲーム機等の画面上において擬似的に行われる。そして、この画面上におけるパチンコ・ゲームで遊技者が獲得したパチンコ球も所定の換金率で換金され、換金額は画面上に表示される。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】 しかしながら、上記従来のゲームプログラムにおいては、家庭用ゲーム機等の画面上に表示される上記の換金額は所定の換金率での換金額しか表示されず、一旦画面に表示された換金額を違う換金率での換金額に変更することは出来なかった。従って、従来、ゲームプログラムによるゲームの遊技者は、所望の換金率での換金額を知ることは出来ず、換金率が異なる各遊技店での換金額をシミュレートすることが出来ないためにゲームを十分に楽しめなかった。

【0005】

【課題を解決するための手段】 本発明は、このような課題を解決するためになされたもので、遊技媒体を用いてゲームを行いゲームで獲得した遊技媒体を所定の換金率で換金する遊技機のゲームを画面上に模擬的に実行させるゲーム実行機能と、このゲーム実行機能によって実行されるゲームの進行に伴って発生する遊技データを記憶する遊技データ記憶機能と、ゲーム実行機能によって実行されるゲームにおける遊技媒体の換金率を遊技者の操作によって遊技者の所望の値に設定変更する換金率設定変更機能と、遊技データ記憶機能によって遊技データとして記憶された遊技者が獲得した遊技媒体を換金率設定変更機能によって設定変更された換金率で換金した換金額を算出する換金額演算機能と、この換金額演算機能によって算出された換金額を画面に表示させる表示機能とをゲームプログラムに持たせた。

【0006】 本構成によれば、換金率設定変更機能により、遊技媒体の換金率は遊技者が所望する値に設定変更され、換金額演算機能により、換金額は換金率設定変更機能によって設定変更された換金率で算出される。そして、表示機能により、換金額演算機能によって算出された換金額が画面に表示される。従って、一旦画面に表示された所定の換金率での換金額は、換金率設定変更機能に対する遊技者の操作によって違う換金率での換金額に変更され、画面に表示される。

【0007】 また、本発明は、遊技データ記憶機能が、

50

遊技者がゲームに使用した遊技媒体を遊技データとして記憶する機能を有し、換金額演算機能が、遊技者がゲームに使用したこの遊技媒体を換金率設定変更機能によって設定変更された換金率で換金した投資金額、およびこの投資金額と前記換金額との収支額を算出する機能を有し、表示機能が、これら投資金額および収支額を画面に表示させる機能を有することを特徴とする。

【0008】本構成によれば、遊技データ記憶機能により、遊技者がゲームに使用した遊技媒体が記憶され、換金額演算機能により、遊技者がゲームに使用したこの遊技媒体が換金率設定変更機能によって設定変更された換金率で投資金額に換金されると共に、この投資金額と換金額との収支額が算出される。そして、表示機能により、換金額演算機能によって算出された換金額、投資金額および収支額が画面に表示される。従って、一旦画面に表示された所定の換金率での換金額、投資金額および収支額は、換金率設定変更機能に対する遊技者の操作によって異なる種々の換金率での換金額、投資金額および収支額に変更され、画面に表示される。

【0009】また、本発明は、ゲーム実行機能が、遊技機の複数の機種についての各ゲームを画面上に模擬的に実行させる機能を有し、遊技データ記憶機能が複数の各機種毎に遊技データを記憶する機能を有し、換金額演算機能が、換金率設定変更機能によって設定変更された換金率で複数の各機種毎に遊技媒体を換金した金額を算出する機能を有し、表示機能が、換金額演算機能によって算出された金額を複数の各機種毎に画面に表示させる機能を有することを特徴とする。

【0010】本構成によれば、遊技データ記憶機能により、複数の各機種毎に遊技データが記憶され、換金額演算機能により、換金率設定変更機能によって設定変更された換金率で複数の各機種毎に遊技媒体を換金した金額が算出される。そして、表示機能により、換金額演算機能によって算出された金額が複数の各機種毎に画面に表示される。従って、一旦画面に表示された各機種についての所定の換金率での金額は、換金率設定変更機能に対する遊技者の操作により、各機種毎に、異なる種々の換金率での金額に変更され、画面に表示される。

【0011】

【発明の実施の形態】次に、本発明によるゲームプログラムの一実施形態について説明する。

【0012】図1(a)は、本実施形態によるゲームプログラムを用いてゲームが行われるゲームシステムの構成を示す斜視図である。

【0013】このゲームシステムは、画面1aを持つテレビ1に接続された家庭用ゲーム機2から構成されている。家庭用ゲーム機2はゲーム機本体2aおよび遊技者によって操作されるコントローラ2bからなり、ゲーム機本体2aには本実施形態によるゲームプログラムが記録されたCD-ROMが着脱自在に格納されている。さ

らに、ゲーム機本体2aには、ゲームプログラムを用いたゲーム中における遊技データが記憶されるフラッシュ・メモリ3が着脱自在に挿入されている。

【0014】同図(b)はコントローラ2bの拡大図であり、コントローラ2bの操作面の左方には遊技者によって上下左右方向に操作される方向キー11が設けられている。また、操作面の中央にはセレクトボタン12およびスタートボタン13が設けられており、操作面の右方には△ボタン14、□ボタン15、○ボタン16および×ボタン17が設けられている。

【0015】図2は上記のゲームシステムの全体の回路構成の概略を示す回路ブロック図である。

【0016】CPU(中央演算処理装置)21、ROM(読み出し専用メモリ)22およびRAM(読み書き可能メモリ)23はゲーム機本体2aに内蔵されており、ROM22およびRAM23はCPU21に接続されている。ROM22はゲーム機本体2aに格納されている上述したCD-ROMであり、本実施形態によるゲームプログラムを記憶している。本実施形態によるゲームプログラムは、遊技店に設置されているパチンコ機のパチンコ・ゲームを擬似的に実行させるためのものである。RAM23はこのゲームプログラムが実行される際に一時記憶用の作業メモリとして使用され、遊技データもこのRAM23に一時記憶される。

【0017】上述したフラッシュ・メモリ3もCPU21に接続されており、CPU21は遊技データをフラッシュ・メモリ3に記憶させる。また、上述したコントローラ2bおよびテレビ1の画面1aもCPU21に接続されている。コントローラ2bの方向キー11および各ボタン12~17の操作によって発生するコントロール信号はCPU21に伝えられ、CPU21の制御動作は伝えられたこのコントロール信号によって定められる。また、CPU21はこのコントロール信号に基づいて表示制御信号を生成し、テレビ1の画面1aへ出力する。画面1aには表示制御信号に従った画像が表示される。

【0018】図3は本実施形態によるゲームプログラムが持つ機能の概略を示す機能ブロック図である。各機能は、ゲームプログラムの手順に従ってCPU21が周辺回路を制御することによって実現される。

【0019】本実施形態によるゲームプログラムは、パチンコ球を用いてゲームを行い、ゲームで獲得したパチンコ球を所定の換金率で換金するパチンコ機のゲームを、画面1a上に模擬的に実行させるゲーム実行機能31を有している。このゲーム実行機能31によって実行されるゲームの進行に伴って発生する遊技データは、遊技データ記憶機能32によってRAM23やフラッシュ・メモリ3に記憶される。また、換金率設定変更機能33は、ゲーム実行機能31によって実行されるゲームにおけるパチンコ球の換金率を、遊技者の操作によって遊技者の所望の値に設定変更する。換金額演算機能34

は、遊技データ記憶機能32によって遊技データとして記憶された、遊技者が獲得したパチンコ球を、換金率設定変更機能33によって設定変更された換金率で換金した換金額を算出する。表示機能35は、この換金額演算機能34によって算出された換金額を画面1aに表示させる。

【0020】本実施形態による上記の遊技データ記憶機能32は、遊技者がゲームに使用したパチンコ球を遊技データとして記憶する機能を有する。換金額演算機能34は、遊技者がゲームに使用したこのパチンコ球を、換金率設定変更機能33によって設定変更された換金率で換金した投資金額、およびこの投資金額と上記の換金額との収支額を算出する機能を有する。表示機能35は、これら投資金額および収支額を画面1aに表示させる機能を有する。

【0021】さらに、本実施形態による上記のゲーム実行機能31は、パチンコ機の複数の機種についての各ゲームを画面1a上に模擬的に実行させる機能を有し、遊技データ記憶機能32は、複数の各機種毎に遊技データを記憶する機能を有する。さらに換金額演算機能34は、換金率設定変更機能33によって設定変更された換金率で、複数の各機種毎に、パチンコ球を換金した金額を算出する機能を有する。さらに表示機能35は、換金額演算機能34によって算出された金額を複数の各機種毎に画面1aに表示させる機能を有する。

【0022】次に、上記の構成をした本実施形態によるゲームプログラムを用いたゲームについて説明する。図4、図5および図6はこのゲーム中にテレビ1の画面1aに表示される画像を示している。

【0023】本実施形態によるゲームプログラムが記録されたCD-ROMをゲーム機本体2aにセットすると、テレビ1の画面1aには図4(a)に示すタイトル画面が表示される。この状態で遊技者がコントローラ2bのスタートボタン13を押すと、このスタートボタン13の操作に応じたコントロール信号がCPU21へ伝えられる。CPU21は、このコントロール信号を入力すると、同図(b)に示す画像を画面1aに表示させる。この画像には、「実機攻略道場」、「×××の小屋」、および「オプション」という、本ゲームプログラムに用意されている機能を案内するメッセージが表示されている。

【0024】遊技者は、コントローラ2bの方向キー11を上下方向に操作し、同図に枠で示される反転表示部分を移動させ、所望の機能に反転表示部分を移動させる。そして、この状態でコントローラ2bの○ボタン16を押すと、反転表示部分の機能がCPU21によって実行される。例えば、遊技者が「実機攻略道場」のメッセージを反転表示させた状態で○ボタン16を押すと、画面1aには同図(c)に示す画像が現れる。この画像には、選択した「実機攻略道場」のさらに詳細な機能が

メッセージ「実機攻略」、「初心者講座」、「資料館」、「データ比較」、および「道場を出る」として表示されている。

【0025】遊技者は、再び、コントローラ2bの方向キー11を上下方向に操作し、同図に枠で示される反転表示部分を移動させ、所望の機能に反転表示部分を移動させる。そして、同様にコントローラ2bの○ボタン16を押すと、反転表示部分の機能がCPU21によって実行される。例えば、遊技者が「実機攻略」のメッセージを反転表示させた状態で○ボタン16を押すと、画面1aには同図(d)に示す画像が現れる。この画像では、選択した「実機攻略」に対し、「機種1」から「機種6」までの6種類のうちのどのパチンコ機についてゲームを行うかが遊技者に問われる。

【0026】この問いかけに対し、遊技者は同様にコントローラ2bの方向キー11を上下方向に操作し、同図に枠で示される反転表示部分を移動させ、所望の機種に反転表示部分を移動させる。そして、コントローラ2bの○ボタン16を押すと、ゲームの対象機種が反転表示部分の機種に決定される。例えば、遊技者が「機種1」の部分を選択させた状態で○ボタン16を押すと、画面1aには、「機種1」の当たり当選確率等のパチンコ機の図示しない性能表示画面が現れた後、図5に示す画像が現れる。この画像は、遊技店に設置されている実際のパチンコ機の遊技盤を模した画像である。

【0027】遊技盤41には遊技者のコントローラ2bの操作に応じてパチンコ球42が打ち込まれる。パチンコ球42は、実際の遊技店と同様に、所定の金額を遊技者が模擬的に払って所定個数を遊技者が模擬的に借り受ける。このパチンコ・ゲームはCPU21のゲーム実行機構31によって行われ、パチンコ球42の借り受けも遊技者のコントローラ2bの操作に応じたCPU21の制御によって行われる。遊技盤41のほぼ中央には特別図柄を変動表示する図柄表示装置43が設けられており、その下方には始動入賞装置44が設けられている。また、始動入賞装置44の左右には一般入賞口45が設けられており、始動入賞装置44の下方には大入賞口46が設けられている。

【0028】遊技盤41の盤面を流下するパチンコ球42が一般入賞口45に入賞すると、所定数の賞球が遊技者に払い出される。また、始動入賞装置44にパチンコ球42が入賞すると、図柄表示装置43において特別図柄が変動表示され、変動表示遊技として特別図柄ゲームが開始される。特別図柄の変動表示は、左図柄列、中図柄列および右図柄列から構成される図示しない3列の図柄列がそれぞれ一定の速度で循環移動されて行われる。一定速度で循環移動している各図柄列は、左図柄列、右図柄列、中図柄列の順に所定のタイミングで停止表示される。全図柄が停止表示され、各図柄列に同一図柄が表示されると、大当たりが発生し、大当たり遊技が行われ

る。大当たり遊技では、大入賞口 46 が開放して遊技盤 42 の盤面を流下するパチンコ球 42 が多量に入賞し、遊技者は多量の賞球を獲得することが出来る。また、停止表示された全図柄が同一図柄で揃わなかった場合はハズレとなり、特別図柄ゲームは終了する。

【0029】このようなパチンコ・ゲームを行っている最中に遊技者が獲得したパチンコ球数や、遊技者が購入したつまりゲームに使用されたパチンコ球数等は、CPU 21 の遊技データ記憶機能 32 によって RAM 23 に遊技データとして一時記憶される。また、パチンコ・ゲームの最中に遊技者がコントローラ 2b の×ボタン 17 を押すと、テレビ 1 の画面 1a には、パチンコ機の遊技盤の模擬表示に代わり、図 6 (a) に示す画像が現れる。この画像には、「表示設定」、「便利機能」、「データ分析」、「システム設定」、および「台を離れる」というメッセージが表示されている。この画像でも、遊技者はコントローラ 2b の方向キー 11 を上下方向に操作し、同図に枠で示される反転表示部分を所望の機能に移動させる。そして、この状態でコントローラ 2b の○ボタン 16 を操作すると、反転表示された機能が CPU 21 によって実行される。

【0030】例えば、今日のゲームを終えるときには、遊技者は「システム設定」の機能を選択し、同図 (b) に示す画像を画面 1a に表示させる。この画像は、上述したパチンコ・ゲームにおいて RAM 23 に一時記憶された獲得パチンコ球数や使用パチンコ球数等のデータを保存するための画像である。データ保存は機種 1 から機種 6 の各機種毎に行われる。例えば、機種 1 についてのデータは、遊技者の方向キー 11 の上下操作によって「1. 機種 1」が反転表示され、○ボタン 14 の操作によって決定されることにより、フラッシュ・メモリ 3 の機種 1 対応メモリ領域に保存される。

【0031】また、遊技者は、パチンコ・ゲームによって現在どの位の金額を稼いでいるかを知りたいときには、図 4 (c) に示す画像を画面 1a に表示させ、コントローラ 2b の方向キー 11 および○ボタン 16 の操作によって「データ比較」の機能を選択する。図 6 (c) はこの選択によって画面 1a に現れる画像である。この画像には、換金率および各機種についての成績一覧表が表示されている。

【0032】成績一覧表中の投資金額は、CPU 21 が RAM 23 から読み出した使用パチンコ球数および画面 1a に現在表示されている換金率を基に、CPU 21 の換金額演算機能 34 によって算出される。画面 1a には、CPU 21 の表示機能 35 により、機種 1 については ¥1,500.、機種 2 については ¥3,700. の投資金額が表示されている。また、成績一覧表中の換金額は、CPU 21 が RAM 23 から読み出した獲得パチンコ球数および画面 1a に現在表示されている換金率を基に、CPU 21 の換金額演算機能 34 によって算出さ

れる。画面 1a には、CPU 21 の表示機能 35 により、機種 1 については ¥800.、機種 2 については ¥4,200. の換金額が表示されている。また、成績一覧表中の収支額は、画面に表示されている投資金額と換金額との差額として、CPU 21 の換金額演算機能 34 によって算出される。画面 1a には、CPU 21 の表示機能 35 により、機種 1 については -¥700.、機種 2 については +¥500. の収支額が表示されている。

【0033】画面に表示されている換金率は、CPU 21 の換金率設定変更機能 33 により、遊技者の所望の値に設定変更される。つまり、同図に ¥2.5 として表示されている換金率は、遊技者がコントローラ 2b の方向キー 11 を上方操作することによって ¥2.6、¥2.7、¥2.8... と上がり、また、方向キー 11 を下方操作することによって ¥2.4、¥2.3、¥2.2... と下がる。成績一覧表中の投資金額、換金額、および収支額は、換金率が設定変更される毎に換金額演算機能 34 によって算出し直され、現在画面 1a に表示されている換金率での値に随時変わる。

【0034】このように本実施形態によるゲームプログラムによれば、換金率設定変更機能 33 により、パチンコ球の換金率は遊技者が所望する値に設定変更され、換金額演算機能 34 により、換金額は換金率設定変更機能 33 によって設定変更された換金率で算出される。そして、表示機能 35 により、換金額演算機能 34 によって算出された換金額が画面 1a に表示される。従って、一旦画面 1a に表示された所定の換金率での換金額は、換金率設定変更機能 33 に対する遊技者の操作によって違う換金率での換金額に変更され、画面 1a に表示される。このため、ゲームの遊技者は、所望の換金率での換金額を知ることが可能となり、換金率が異なる各遊技店での換金額をシミュレート出来るようになってゲームを十分に楽しめる。

【0035】また、本実施形態では、遊技データ記憶機能 32 により、遊技者がゲームに使用したパチンコ球が記憶される。また、換金額演算機能 34 により、遊技者がゲームに使用したこのパチンコ球が、換金率設定変更機能 33 によって設定変更された換金率で投資金額に換金されると共に、この投資金額と換金額との収支額が算出される。そして、表示機能 35 により、換金額演算機能 34 によって算出された換金額、投資金額および収支額が画面 1a に表示される。従って、一旦画面 1a に表示された所定の換金率での換金額、投資金額および収支額は、換金率設定変更機能 33 に対する遊技者の操作によって異なる種々の換金率での換金額、投資金額および収支額に変更され、画面 1a に表示される。このため、遊技者は、所望の換金率での換金額に加えて所望の換金率での投資金額および収支額を知ることが可能となり、パチンコ球の換金結果を多面的な観点から種々の換金率で把握出来るようになってゲームをさらに楽しめる。

【0036】さらに、本実施形態では、遊技データ記憶機能32により、パチンコ機の複数の各機種1〜6毎に遊技データが記憶される。そして、換金額演算機能34により、換金率設定変更機能33によって設定変更された換金率で、複数の各機種1〜6毎に、パチンコ球を換金した金額が算出される。そして、表示機能35により、換金額演算機能34によって算出された金額が、複数の各機種1〜6毎に画面1aに表示される。従って、一旦画面1aに表示された各機種1〜6についての所定の換金率での金額は、換金率設定変更機能33に対する遊技者の操作により、各機種1〜6毎に、異なる種々の換金率での金額に変更され、画面1aに表示される。このため、遊技者は、複数の各機種1〜6毎に所望の換金率での金額を知ることが可能となり、各機種1〜6についての換金結果を種々の換金率で把握出来るようになってゲームをさらに楽しめる。

【0037】なお、上述した本実施形態においては、本発明によるゲームプログラムをパチンコ球42を遊技媒体に使用するパチンコ機のゲームを画面1aに模擬的に実行させる場合について説明したが、本発明はこれに限定されることはない。例えば、メダルを遊技媒体に使用するスロットマシンのゲームを画面1aに模擬的に実行させるようにしてもよい。また、上述した本実施形態においては、家庭用ゲーム機2およびテレビ1からなるゲームシステムを用いてゲームプログラムを実行させる場合について説明したが、本発明はこれに限定されることはない。例えば、画面を持つパーソナルコンピュータ等に備えられたコンピュータでゲームプログラムを実行させることもできる。このような各場合においても、上記の実施形態と同様な作用・効果が奏される。

【0038】

【発明の効果】以上説明したように本発明によれば、換金率設定変更機能により、遊技媒体の換金率は遊技者が所望する値に設定変更され、換金額演算機能により、換金額は換金率設定変更機能によって設定変更された換金率で算出される。そして、表示機能により、換金額演算機能によって算出された換金額が画面に表示される。従って、一旦画面に表示された所定の換金率での換金額は、換金率設定変更機能に対する遊技者の操作によって違う換金率での換金額に変更され、画面に表示される。このため、ゲームプログラムによるゲームの遊技者は、所望の換金率での換金額を知ることが可能となり、換金率が異なる各遊技店での換金額をシミュレート出来るようになってゲームを十分に楽しめる。

【0039】また、遊技データ記憶機能が、遊技者がゲームに使用した遊技媒体を遊技データとして記憶する機能を有し、換金額演算機能が、遊技者がゲームに使用したこの遊技媒体を換金率設定変更機能によって設定変更された換金率で換金した投資金額、およびこの投資金額と前記換金額との収支額を算出する機能を有し、表示機

能が、これら投資金額および収支額を画面に表示させる機能を有する場合には、一旦画面に表示された所定の換金率での換金額、投資金額および収支額は、換金率設定変更機能に対する遊技者の操作によって異なる種々の換金率での換金額、投資金額および収支額に変更され、画面に表示される。このため、遊技者は、所望の換金率での換金額に加えて所望の換金率での投資金額および収支額を知ることが可能となり、遊技媒体の換金結果を多面的な観点から種々の換金率で把握出来るようになってゲームをさらに楽しめる。

【0040】また、ゲーム実行機能が、遊技機の複数の機種についての各ゲームを画面上に模擬的に実行させる機能を有し、遊技データ記憶機能が複数の各機種毎に遊技データを記憶する機能を有し、換金額演算機能が、換金率設定変更機能によって設定変更された換金率で複数の各機種毎に遊技媒体を換金した金額を算出する機能を有し、表示機能が、換金額演算機能によって算出された金額を複数の各機種毎に画面に表示させる機能を有する場合には、一旦画面に表示された各機種についての所定の換金率での金額は、換金率設定変更機能に対する遊技者の操作により、各機種毎に、異なる種々の換金率での金額に変更され、画面に表示される。このため、遊技者は、複数の各機種毎に所望の換金率での金額を知ることが可能となり、各機種についての換金結果を種々の換金率で把握出来るようになってゲームをさらに楽しめる。

【図面の簡単な説明】

【図1】(a)は本発明の一実施形態によるゲームプログラムが実行されるゲーム・システムの斜視図、(b)は(a)に示すコントローラの拡大図である。

【図2】図1に示すゲーム・システムの全体の回路構成の概略を示す回路ブロック図である。

【図3】本実施形態によるゲームプログラムが持つ機能の概略を示す機能ブロック図である。

【図4】本実施形態によるゲームプログラムによってテレビの画面に表示されるメッセージ画像を示す図である。

【図5】本実施形態によるゲームプログラムによってテレビの画面に模擬的に表示されるパチンコ機遊技盤の画像を示す図である。

【図6】本実施形態によるゲームプログラムによってテレビの画面に表示される別のメッセージ画像を示す図である。

【符号の説明】

1…テレビ

1a…テレビ1の画面

2…家庭用ゲーム機

2a…ゲーム機本体

2b…コントローラ

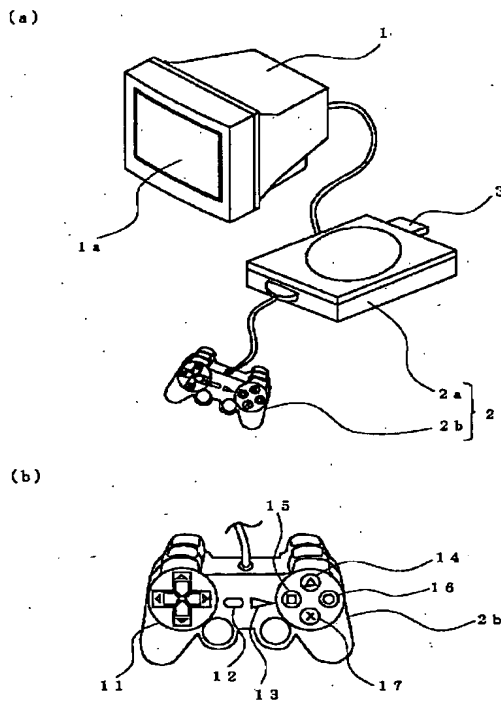
3…フラッシュ・メモリ

11…方向キー

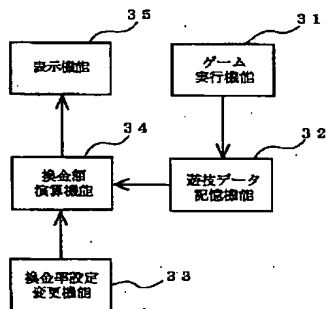
11

- 12…選択ボタン
 13…スタート・ボタン
 14…△ボタン
 15…□ボタン
 16…○ボタン
 17…×ボタン
 21…CPU

【図1】



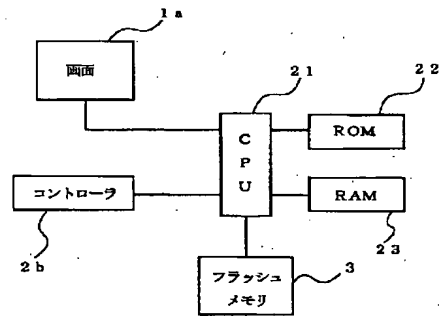
【図3】



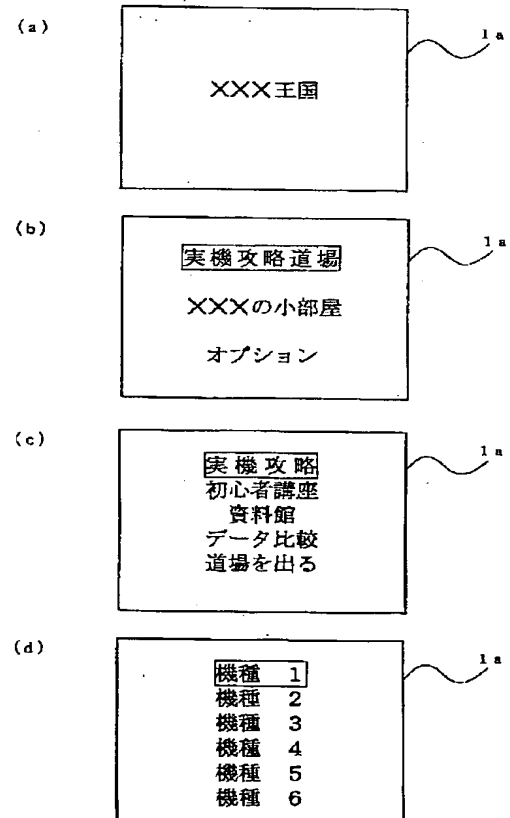
12

- * 22…ROM
 23…RAM
 31…ゲーム実行機能
 32…遊技データ記憶機能
 33…換金率設定変更機能
 34…換金額演算機能
 * 35…表示機能

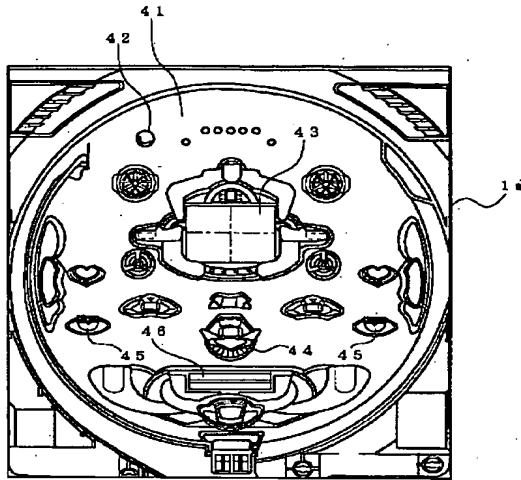
【図2】



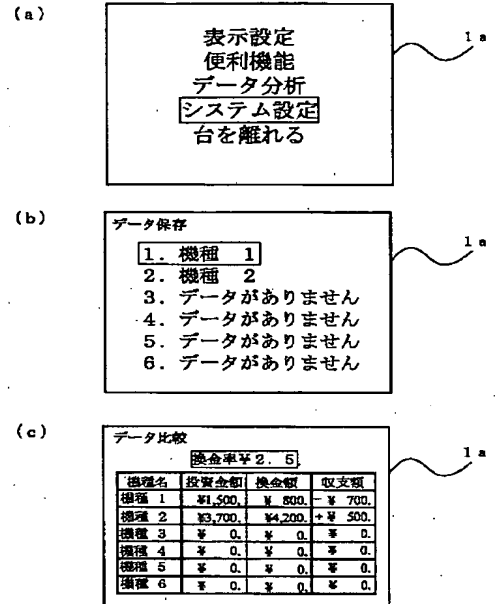
【図4】



【図5】



【図6】



フロントページの続き

(51)Int.Cl.⁷
G 0 6 F 17/60

識別記号
1 4 6

F I
G 0 6 F 17/60

テーマコード (参考)

1 4 6 Z

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

Bibliography

(19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)

(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)

(11) [Publication No.] JP,2003-945,A (P2003-945A)

(43) [Date of Publication] January 7, Heisei 15 (2003. 1.7)

(54) [Title of the Invention] Game program

(51) [The 7th edition of International Patent Classification]
A63F 13/00

5/04 511

7/02 302

352

G06F 17/60 146

[FI]

A63F 13/00 N

M

5/04 511 D

7/02 302 A

352 F

G06F 17/60 146 Z

[Request for Examination] Un-asking.

[The number of claims] 5

[Mode of Application] OL

[Number of Pages] 8

(21) [Filing Number] Application for patent 2001-189154 (P2001-189154)

(22) [Filing Date] June 22, Heisei 13 (2001. 6.22)

[Violation against Good Public Order and Customs] The portion of x mark and some views 4 of a drawing presupposed un-carrying by convention of the 2nd term proviso of Article 64 of patent law.

(71) [Applicant]

[Identification Number] 598098526

[Name] Aruze Corp.

[Address] 3-1-25, Ariake, Koto-ku, Tokyo

(72) [Inventor(s)]

[Name] Yamasaki Right order

[Address] 3-1-25, Ariake, Koto-ku, Tokyo A Ariake frontier buildings

(74) [Attorney]

[Identification Number] 100104204

[Patent Attorney]

[Name] Minegishi Takeshi

[Theme code (reference)]

2C001

2C088

[F term (reference)]

2C001 AA02 BA01 BA05 BA06 BB01 CA02 CB01 CB04 CC02 CC03

2C088 AA71 AA79 BA86

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

Summary

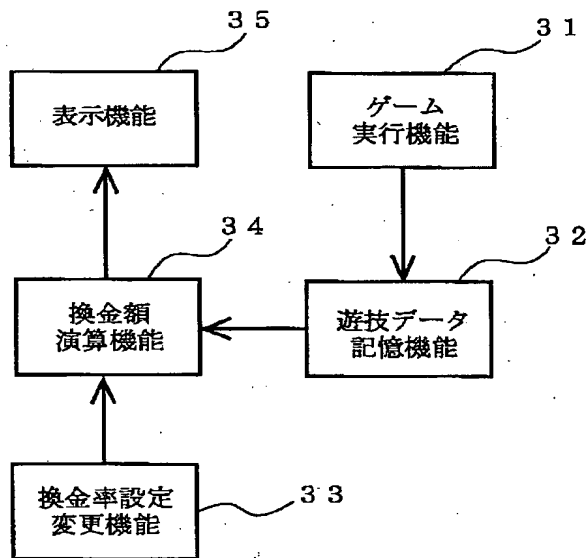
(57) [Abstract]

[Technical problem] Conventionally, the game person of the game by the game program could not know the amount of liquidation in the desired rate of liquidation, and since he was not able to simulate the amount of liquidation in each game store where the rates of liquidation differ, he was not fully able to enjoy a game.

[Means for Solution] A setting change of the rate of liquidation of a pachinko ball is made by the rate setting change function 33 of liquidation at the value for which a game person asks, and the amount of liquidation is computed by the amount calculation function 34 of liquidation at the rate of liquidation by which a setting change was made by the rate setting change function 33 of liquidation. And the

amount of liquidation computed by the amount calculation function 34 of liquidation is displayed on screen 1a by the display function 35. Therefore, the amount of liquidation in the predetermined rate of liquidation once displayed on screen 1a is changed into the amount of liquidation in the rate of liquidation which is different with operation of the game person to the rate setting change function 33 of liquidation, and is displayed on screen 1a.

[Translation done.]



[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] The game execution function to perform on a screen the game of a game machine which realizes the game medium which performed the game using the game medium and was gained in the game at the predetermined rate of liquidation in simulation, The game data-storage function to memorize the game data generated with advance of the game performed by this game execution function, The rate setting change function of liquidation which makes a setting change of the rate of liquidation of the game medium in the game performed by the aforementioned game execution function by operation of a game person at the value of a request of a game person, The amount calculation function of liquidation which computes the amount of liquidation which realized the game medium which the game person memorized as the aforementioned game data by the aforementioned game data-storage function gained at the rate of liquidation in which a setting change was made by the aforementioned rate setting change function of liquidation, The game program for realizing to a computer the display function which displays on the aforementioned screen the amount of liquidation computed by this amount calculation function of liquidation.

[Claim 2] The aforementioned game data-storage function has the function in which a game person memorizes the game medium used for the game as the aforementioned game data. the aforementioned amount calculation function of liquidation The investment frame with which the game person realized this game medium used for the game at the rate of liquidation in which a setting change was made by the aforementioned rate setting change function of liquidation, And it is the game program according to claim 1 characterized by having the function which computes the income-and-outgo frame of this investment frame and the aforementioned amount of liquidation, and the aforementioned display function having the function to which these investments frame and an income-and-outgo frame are displayed on the aforementioned screen.

[Claim 3] The aforementioned game execution function has the function to perform each game about two or more models of the aforementioned game machine in simulation on the aforementioned screen. The aforementioned game data-storage function has the function to memorize the aforementioned game data for two or more aforementioned models of every. The aforementioned amount calculation function of liquidation has the function which computes the amount of money which realized the game medium for every model of the aforementioned plurality in the rate of liquidation in which a setting change was made by the aforementioned rate setting change function of liquidation. The aforementioned display function is a game program according to claim 1 or 2 characterized by having the function to which the amount of money computed by the aforementioned amount calculation function of liquidation is displayed on the aforementioned screen for two or more aforementioned models of every.

[Claim 4] It is a game program given in any 1 term of a claim 1 to the claim 3 which

the aforementioned game machine is a pachinko machine and is characterized by the aforementioned game medium being a pachinko ball.

[Claim 5] It is a game program given in any 1 term of a claim 1 to the claim 3 which the aforementioned game machine is a slot machine and is characterized by the aforementioned game medium being a medal.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] this invention relates to the game program which performs on a screen the game of a game machine which realizes the game medium which performed the game using the game medium and was gained in the game at the predetermined rate of liquidation in simulation.

[0002]

[Description of the Prior Art] Conventionally, there are some which perform the game of a game machine called the pachinko machine and slot machine which were installed in the game store in false on screens, such as a home video game machine and a personal computer, as this kind of a game program, for example. This kind of game program is memorized by ROM (memory only for read-out), CD(compact disc) ROM, etc.

[0003] For example, in the case of a pachinko machine, a pachinko game is performed using the pachinko ball which the game person borrowed the pachinko ball of a predetermined number, and borrowed in the predetermined amount of money, and the gained pachinko ball is realized at the predetermined rate of liquidation in a game store. At home, this pachinko game is performed by the game program in false on screens, such as a home video game machine. And the pachinko ball which the game person gained in the pachinko game on this screen is also realized at the predetermined rate of liquidation, and the amount of liquidation is displayed on a

screen.

[0004]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] However, in the above-mentioned conventional game program, the above-mentioned amount of liquidation displayed on screens, such as a home video game machine, was not able to change into the amount of liquidation in the different rate of liquidation the amount of liquidation which only the amount of liquidation in the predetermined rate of liquidation was displayed, but was once displayed on the screen. Therefore, conventionally, the game person of the game by the game program could not know the amount of liquidation in the desired rate of liquidation, and since he was not able to simulate the amount of liquidation in each game store where the rates of liquidation differ, he was not fully able to enjoy a game.

[0005]

[Means for Solving the Problem] The game execution function to perform on a screen the game of a game machine which realizes the game medium which was made in order that this invention might solve such a technical problem, performed the game using the game medium, and was gained in the game at the predetermined rate of liquidation in simulation, The game data-storage function to memorize the game data generated with advance of the game performed by this game execution function, The rate setting change function of liquidation which makes a setting change of the rate of liquidation of the game medium in the game performed by the game execution function by operation of a game person at the value of a request of a game person, The amount calculation function of liquidation which computes the amount of liquidation which realized the game medium which the game person memorized as game data by the game data-storage function gained at the rate of liquidation in which a setting change was made by the rate setting change function of liquidation, The display function which displays on a screen the amount of liquidation computed by this amount calculation function of liquidation was given to the game program.

[0006] According to this composition, a setting change of the rate of liquidation of a game medium is made by the rate setting change function of liquidation at the value for which a game person asks, and the amount of liquidation is computed by the amount calculation function of liquidation at the rate of liquidation by which a setting change was made by the rate setting change function of liquidation. And the amount of liquidation computed by the amount calculation function of liquidation is displayed on a screen by the display function. Therefore, the amount of liquidation in the predetermined rate of liquidation once displayed on the screen is changed into the amount of liquidation in the rate of liquidation which is different with operation of the game person to the rate setting change function of liquidation, and is displayed on a screen.

[0007] Moreover, as for this invention, a game data-storage function has the function to memorize the game medium which the game person used for the game

as game data. The investment frame with which the amount calculation function of liquidation realized this game medium that the game person used for the game at the rate of liquidation in which a setting change was made by the rate setting change function of liquidation, And it is characterized by having the function which computes the income-and-outgo frame of this investment frame and the aforementioned amount of liquidation, and a display function having the function to which these investments frame and an income-and-outgo frame are displayed on a screen.

[0008] According to this composition, the game medium which the game person used for the game is memorized by the game data-storage function, and while this game medium that the game person used for the game by the amount calculation function of liquidation is realized by the investment frame at the rate of liquidation in which a setting change was made by the rate setting change function of liquidation, the income-and-outgo frame of this investment frame and the amount of liquidation is computed. And the amount of liquidation, investment frame, and income-and-outgo frame which were computed by the amount calculation function of liquidation are displayed on a screen by the display function. Therefore, the amount of liquidation, investment frame, and income-and-outgo frame in the predetermined rate of liquidation once displayed on the screen are changed into the amount of liquidation, investment frame, and income-and-outgo frame in the various rates of liquidation which change with operations of the game person to the rate setting change function of liquidation, and are displayed on a screen.

[0009] Moreover, this invention has the function in which a game execution function performs each game about two or more models of game machine in simulation on a screen. It has the function in which a game data-storage function memorizes game data for two or more models of every. It carries out having the function which computes the amount of money in which the amount calculation function of liquidation realized the game medium for two or more models of every at the rate of liquidation in which a setting change was made by the rate setting change function of liquidation, and having the function to which a display function displays on a screen the amount of money computed by the amount calculation function of liquidation for two or more models of every as the feature.

[0010] According to this composition, game data are memorized for two or more models of every by the game data-storage function, and the amount of money which realized the game medium for two or more models of every at the rate of liquidation in which a setting change was made by the rate setting change function of liquidation by the amount calculation function of liquidation is computed. And the amount of money computed by the amount calculation function of liquidation is displayed on a screen by the display function for two or more models of every. Therefore, the amount of money in the predetermined rate of liquidation about each model once displayed on the screen is changed into the amount of money in different various rates of liquidation for every model, and is displayed on a screen by

operation of the game person to the rate setting change function of liquidation.

[0011]

[Embodiments of the Invention] Next, 1 operation gestalt of the game program by this invention is explained.

[0012] Drawing 1 (a) is the perspective diagram showing the game structure of a system to which a game is performed using the game program by this operation gestalt.

[0013] This game system consists of home video game machines 2 connected to the television 1 with screen 1a. A home video game machine 2 consists of controller 2b operated by main part of game machine 2a, and the game person, and CD-ROM on which the game program by this operation gestalt was recorded is stored in main part of game machine 2a free [attachment and detachment]. Furthermore, the flash memory 3 the game data in the game which used the game program are remembered to be is inserted in main part of game machine 2a free [attachment and detachment].

[0014] This drawing (b) is an enlarged view of controller 2b, and the direction key 11 operated by the game person in the direction of four directions is formed in the left of the operation side of controller 2b. Moreover, the select button 12 and the start button 13 are formed in the center of an operation side, and the ** button 14, the ** button 15, the O button 16, and the x button 17 are formed in the method of the right of an operation side.

[0015] Drawing 2 is the circuit block diagram showing the outline of the circuitry of the above-mentioned whole game system.

[0016] CPU (arithmetic and program control)21, ROM (memory only for read-out)22, and RAM (memory which can be written)23 are built in main part of game machine 2a, and ROM22 and RAM23 are connected to CPU21. ROM22 is CD-ROM which is stored in main part of game machine 2a and which was mentioned above, and has memorized the game program by this operation gestalt. The game program by this operation gestalt is for performing in false the pachinko game of the pachinko machine currently installed in the game store. RAM23 is used as work memory for temporary storage, in case this game program is performed, and game data are also stored temporarily at this RAM23.

[0017] It connects with CPU21 and CPU21 makes a flash memory 3 memorize [flash memory / which was mentioned above / 3] game data. Moreover, controller 2b mentioned above and screen 1a of television 1 are also connected to CPU21. The control signal generated by the direction key 11 of controller 2b and operation of each buttons 12-17 is told to CPU21, and the control action of CPU21 is defined by this told control signal. Moreover, CPU21 generates a display-control signal based on this control signal, and outputs it to screen 1a of television 1. The picture according to the display-control signal is displayed on screen 1a.

[0018] Drawing 3 is the functional block diagram showing the outline of the function which the game program by this operation gestalt has. Each function is realized

when CPU21 controls a circumference circuit according to the procedure of a game program.

[0019] The game program by this operation gestalt performs a game using a pachinko ball, and it has the game execution function 31 to perform in simulation the game of a pachinko machine which realizes the pachinko ball gained in the game at the predetermined rate of liquidation on screen 1a. The game data generated with advance of the game performed by this game execution function 31 are memorized by RAM23 and the flash memory 3 by the game data-storage function 32. Moreover, the rate setting change function 33 of liquidation makes a setting change of the rate of liquidation of the pachinko ball in the game performed by the game execution function 31 by operation of a game person at the value of a request of a game person. The amount calculation function 34 of liquidation computes the amount of liquidation which was memorized as game data by the game data-storage function 32 and which realized the pachinko ball which the game person gained at the rate of liquidation in which a setting change was made by the rate setting change function 33 of liquidation. A display function 35 displays on screen 1a the amount of liquidation computed by this amount calculation function 34 of liquidation.

[0020] The above-mentioned game data-storage function 32 by this operation gestalt has the function in which a game person memorizes the pachinko ball used for the game as game data. The amount calculation function 34 of liquidation has the function which computes the investment frame with which the game person realized this pachinko ball used for the game at the rate of liquidation in which a setting change was made by the rate setting change function 33 of liquidation, and the income-and-outgo frame of this investment frame and the above-mentioned amount of liquidation. A display function 35 has the function to which these investments frame and an income-and-outgo frame are displayed on screen 1a.

[0021] Furthermore, the above-mentioned game execution function 31 by this operation gestalt has the function to perform each game about two or more models of pachinko machine in simulation on screen 1a, and the game data-storage function 32 has the function to memorize game data for two or more models of every. Furthermore, the amount calculation function 34 of liquidation has the function which computes the amount of money which is the rate of liquidation by which a setting change was made, and realized the pachinko ball for two or more models of every by the rate setting change function 33 of liquidation. Furthermore, a display function 33 has the function to which the amount of money computed by the amount calculation function 34 of liquidation is displayed on screen 1a for two or more models of every.

[0022] Next, the game using the game program by this operation gestalt which carried out the above-mentioned composition is explained. Drawing 4, drawing 5, and drawing 6 show the picture displayed by screen 1a of television 1 into this game.

[0023] If CD-ROM on which the game program by this operation gestalt was recorded is set to main part of game machine 2a, the title screen shown in drawing 4

(a) will be displayed on screen 1a of television 1. If a game person pushes the start button 13 of controller 2b in this state, the control signal according to operation of this start button 13 will be told to CPU21. CPU21 will display on screen 1a the picture shown in this drawing (b), if this control signal is inputted. The message to which it shows the function currently prepared for this game program of a "system capture exercise hall", "the den of xxx", and an "option" is displayed on this picture.

[0024] A game person operates the direction key 11 of controller 2b in the vertical direction, moves the inverse video portion shown in this drawing by the frame, and moves an inverse video portion to a desired function. And if the O button 16 of controller 2b is pushed in this state, the function of an inverse video portion will be performed by CPU21. For example, if the O button 16 is pushed after the game person has done the inverse video of the message of a "system capture exercise hall", in screen 1a, the picture shown in this drawing (c) will appear. The still more detailed function of the selected "system capture exercise hall" is displayed on this picture as a message "system capture", a "beginner lecture", a "data hall", "data comparison", and "coming out of an exercise hall."

[0025] Again, a game person operates the direction key 11 of controller 2b in the vertical direction, moves the inverse video portion shown in this drawing by the frame, and moves an inverse video portion to a desired function. And if the O button 16 of controller 2b is pushed similarly, the function of an inverse video portion will be performed by CPU21. For example, if the O button 16 is pushed after the game person has done the inverse video of the message of "system capture", in screen 1a, the picture shown in this drawing (d) will appear. By this picture, a game person is asked about about which pachinko machine of six kinds of inside from "a model 1" to "a model 6" a game is performed to selected "system capture."

[0026] To this question, a game person operates the direction key 11 of controller 2b in the vertical direction similarly, moves the inverse video portion shown in this drawing by the frame, and moves an inverse video portion to a desired model. And a push on the O button 16 of controller 2b determines the object model of game as the model of inverse video portion. For example, in screen 1a, if the O button 16 is pushed after the game person has done the inverse video of the portion of "a model 1", after the performance display screen which pachinko machines, such as great success success-in-an-election probability of "a model 1", do not illustrate appears, the picture shown in drawing 5 will appear. This picture is a picture which imitated the game board of the actual pachinko machine currently installed in the game store.

[0027] A pachinko ball 42 is driven into the game board 41 according to operation of a game person's controller 2b. As for a pachinko ball 42, a game person pays the predetermined amount of money in simulation like an actual game store, and a game person borrows the predetermined number in simulation. This pachinko game is performed by the game execution mechanism 31 of CPU21, and an advance of a pachinko ball 42 is also performed by control of CPU21 according to operation of a game person's controller 2b. Mostly, the pattern display 43 of the game board 41

which indicates the pattern by change specially in the center is formed, and starting winning-a-prize equipment 44 is formed in the lower part. Moreover, the general winning-a-prize mouth 45 is formed in right and left of starting winning-a-prize equipment 44, and the large winning-a-prize mouth 46 is formed under the starting winning-a-prize equipment 44.

[0028] If the pachinko ball 42 which flows down the face of a board of the game board 41 wins a prize of the general winning-a-prize mouth 45, the awarded balls of a predetermined number will pay out a game person. Moreover, if a pachinko ball 42 wins a prize of starting winning-a-prize equipment 44, in the pattern display 43, a change indication of the pattern will be given specially, and a pattern game will be specially started as a change display game. The change display of a pattern is specially performed by carrying out circulation movement of the pattern train of three trains which consist of a left pattern train, an inside pattern train, and a right pattern train and which are not illustrated at a respectively fixed speed. A halt indication of each pattern train which is carrying out circulation movement by constant speed is given to predetermined timing at the order of a left pattern train, a right pattern train, and an inside pattern train. If a halt indication of the complete diagram handle is given and the same pattern is displayed on each pattern train, great success will occur and a great success game will be performed. In a great success game, the pachinko ball 42 which the large winning-a-prize mouth 46 opens wide, and flows down the face of a board of the game board 42 can win a prize so much, and a game person can gain a lot of awarded balls. Moreover, when the complete diagram handle by which it was indicated by halt does not gather in the same pattern, it becomes HAZURE, and a pattern game is ended specially.

[0029] The number of pachinko balls which the game person gained to the midst which is performing such a pachinko game, the number of pachinko balls which the game person purchased and which was got blocked and used for the game are stored temporarily by the game data-storage function 32 of CPU21 as game data at RAM23. Moreover, if a game person pushes the x button 17 of controller 2b in the midst of a pachinko game, in screen 1a of television 1, the picture shown in drawing 6 (a) will appear instead of the simulation display of the game board of a pachinko machine. "A display setup", a "convenient function", "data analysis", "system construction", and the message of "leaving a base" are displayed on this picture. Also by this picture, a game person operates the direction key 11 of controller 2b in the vertical direction, and moves the inverse video portion shown in this drawing by the frame to a desired function. And if the O button 16 of controller 2b is operated in this state, the function by which inverse video was carried out will be performed by CPU21.

[0030] For example, when finishing today's game, a game person chooses the function of "system construction" and displays on screen 1a the picture shown in this drawing (b). This picture is a picture for saving data stored temporarily in the pachinko game mentioned above at RAM23, such as the number of acquisition

pachinko balls, and the number of use pachinko balls. Data preservation is performed for every model of a model 1 to model 6. For example, the inverse video of "1. the model 1" is carried out by vertical operation of a game person's direction key 11, and the data about a model 1 are saved by being determined by operation of the O button 14 at the model 1 correspondence memory storage of a flash memory 3.

[0031] Moreover, a game person displays on screen 1a the picture shown in drawing 4 (c) and chooses the function of "data comparison" by operation of the direction key 11 of controller 2b, and the O button 16 to know of which grade the amount of money is earned by the pachinko game now. Drawing 6 (c) is a picture which appears in screen 1a by this selection. The rate of liquidation and the results chart about each model are displayed on this picture.

[0032] The investment frame in a results chart is computed by the amount calculation function 34 of liquidation of CPU21 based on the rate of liquidation displayed on number of use pachinko balls, and screen 1a which CPU21 read from RAM23 now. About ¥1,500. and the model 2, the investment frame of ¥3,700. is shown [model / 1] in screen 1a by the display function 35 of CPU21. Moreover, the amount of liquidation in a results chart is computed by the amount calculation function 34 of liquidation of CPU21 based on the rate of liquidation displayed on number of acquisition pachinko balls, and screen 1a which CPU21 read from RAM23 now. About ¥800. and the model 2, the amount of liquidation of ¥4,200. is shown [model / 1] in screen 1a by the display function 35 of CPU21. Moreover, the income-and-outgo frame in a results chart is computed as the difference of the investment frame and the amount of liquidation which are displayed on the screen by the amount calculation function 34 of liquidation of CPU21. In screen 1a, it is about a model 1 by the display function 35 of CPU21. - About ¥700. and the model 2, the income-and-outgo frame of +¥500. is displayed.

[0033] A setting change of the rate of liquidation currently displayed on the screen is made by the rate setting change function 33 of liquidation of CPU21 at the value of a request of a game person. that is, as for the rate of liquidation currently displayed on this drawing as ¥2.5, a game person does upper part operation of the direction key 11 of controller 2b -- especially -- **** ¥2.6 and ¥ -- it falls with ¥2.4, ¥2.3, and ¥2.2 -- by going up with 2.7 and ¥2.8 --, and carrying out lower part operation of the direction key 11 The investment frame, the amount of liquidation, and the income-and-outgo frame in a results chart change to the value in the rate of liquidation which is recomputed by the amount calculation function 34 of liquidation, and is displayed on present screen 1a at any time, whenever a setting change of the rate of liquidation is made.

[0034] Thus, according to the game program by this operation gestalt, a setting change of the rate of liquidation of a pachinko ball is made by the rate setting change function 33 of liquidation at the value a game person wants, and the amount of liquidation is computed by the amount calculation function 34 of liquidation at the rate of liquidation by which a setting change was made by the rate setting change

function 33 of liquidation. And the amount of liquidation computed by the amount calculation function 34 of liquidation is displayed on screen 1a by the display function 35. Therefore, the amount of liquidation in the predetermined rate of liquidation once displayed on screen 1a is changed into the amount of liquidation in the rate of liquidation which is different with operation of the game person to the rate setting change function 33 of liquidation, and is displayed on screen 1a. For this reason, the game person of a game becomes possible [getting to know the amount of liquidation in the desired rate of liquidation], can simulate now the amount of liquidation in each game store where the rates of liquidation differ, and can fully enjoy a game.

[0035] Moreover, with this operation form, the pachinko ball which the game person used for the game is memorized by the game data-storage function 32. Moreover, while this pachinko ball that the game person used for the game by the amount calculation function 34 of liquidation is realized by the investment frame at the rate of liquidation in which a setting change was made by the rate setting change function 33 of liquidation, the income-and-outgo frame of this investment frame and the amount of liquidation is computed. And the amount of liquidation, investment frame, and income-and-outgo frame which were computed by the amount calculation function 34 of liquidation are displayed on screen 1a by the display function 35. Therefore, the amount of liquidation, investment frame, and income-and-outgo frame in the predetermined rate of liquidation once displayed on screen 1a are changed into the amount of liquidation, investment frame, and income-and-outgo frame in the various rates of liquidation which change with operations of the game person to the rate setting change function 33 of liquidation, and are displayed on screen 1a. For this reason, a game person becomes possible [getting to know the desired investment frame and desired income-and-outgo frame in the rate of liquidation in addition to the amount of liquidation in the desired rate of liquidation], can grasp the liquidation result of a pachinko ball now at the various rates of liquidation from a many-sided viewpoint, and can enjoy a game further.

[0036] Furthermore, with this operation form, game data are memorized two or more models 1-6 of every of pachinko machine by the game data-storage function 32. And the amount of money which realized the pachinko ball is computed two or more models 1-6 of every by the amount calculation function 34 of liquidation at the rate of liquidation in which a setting change was made by the rate setting change function 33 of liquidation. And the amount of money computed by the amount calculation function 34 of liquidation is displayed on screen 1a by the display function 35 two or more models 1-6 of every. Therefore, the amount of money in the predetermined rate of liquidation about each models 1-6 once displayed on screen 1a is changed into the amount of money in different various rates of liquidation every model 1-6, and is displayed on screen 1a by operation of the game person to the rate setting change function 33 of liquidation. For this reason, a game person becomes possible [getting to know the amount of money in the desired rate

of liquidation two or more models 1-6 of every], can grasp now the liquidation result about each models 1-6 at the various rates of liquidation, and can enjoy a game further.

[0037] In addition, in this operation form mentioned above, although the case where screen 1a was made to perform in simulation the game of the pachinko machine which uses a pachinko ball 42 for a game medium for the game program by this invention was explained, this invention is not limited to this. For example, you may make it make screen 1a perform in simulation the game of the slot machine which uses a medal for a game medium. Moreover, in this operation form mentioned above, although the case where a game program was performed using the game system which consists of a home video game machine 2 and television 1 was explained, this invention is not limited to this. For example, a game program can also be performed by computer with which the personal computer with a screen etc. was equipped. Also in such each ****, the same operation and effect as the above-mentioned operation form are done so.

[0038]

[Effect of the Invention] As explained above, according to this invention, a setting change of the rate of liquidation of a game medium is made by the rate setting change function of liquidation at the value a game person wants, and the amount of liquidation is computed by the amount calculation function of liquidation at the rate of liquidation by which a setting change was made by the rate setting change function of liquidation. And the amount of liquidation computed by the amount calculation function of liquidation is displayed on a screen by the display function. Therefore, the amount of liquidation in the predetermined rate of liquidation once displayed on the screen is changed into the amount of liquidation in the rate of liquidation which is different with operation of the game person to the rate setting change function of liquidation, and is displayed on a screen. For this reason, the game person of the game by the game program becomes possible [getting to know the amount of liquidation in the desired rate of liquidation], can simulate now the amount of liquidation in each game store where the rates of liquidation differ, and can fully enjoy a game.

[0039] Moreover, a game data-storage function has the function to memorize the game medium which the game person used for the game as game data. The investment frame with which the amount calculation function of liquidation realized this game medium that the game person used for the game at the rate of liquidation in which a setting change was made by the rate setting change function of liquidation, and when it has the function which computes the income-and-outgo frame of this investment frame and the aforementioned amount of liquidation and a display function has the function to which these investments frame and an income-and-outgo frame are displayed on a screen The amount of liquidation, investment frame, and income-and-outgo frame in the predetermined rate of liquidation once displayed on the screen are changed into the amount of liquidation, investment

frame, and income-and-outgo frame in the various rates of liquidation which change with operations of the game person to the rate setting change function of liquidation, and are displayed on a screen. For this reason, a game person becomes possible [getting to know the desired investment frame and desired income-and-outgo frame in the rate of liquidation in addition to the amount of liquidation in the desired rate of liquidation], can grasp the liquidation result of a game medium now at the various rates of liquidation from a many-sided viewpoint, and can enjoy a game further.

[0040] Moreover, it has the function in which a game execution function performs each game about two or more models of game machine in simulation on a screen. It has the function in which a game data-storage function memorizes game data for two or more models of every. It has the function which computes the amount of money in which the amount calculation function of liquidation realized the game medium for two or more models of every at the rate of liquidation in which a setting change was made by the rate setting change function of liquidation. When a display function has the function to which the amount of money computed by the amount calculation function of liquidation is displayed on a screen for two or more models of every The amount of money in the predetermined rate of liquidation about each model once displayed on the screen is changed into the amount of money in different various rates of liquidation for every model, and is displayed on a screen by operation of the game person to the rate setting change function of liquidation. For this reason, a game person becomes possible [getting to know the amount of money in the desired rate of liquidation for two or more models of every], can grasp now the liquidation result about each model at the various rates of liquidation, and can enjoy a game further.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] The perspective diagram of the game system by which the game

program according [(a)] to 1 operation gestalt of this invention is performed, and (b) are the enlarged views of the controller shown in (a).

[Drawing 2] It is the circuit block diagram showing the outline of the circuitry of the whole game system shown in drawing 1 .

[Drawing 3] It is the functional block diagram showing the outline of the function which the game program by this operation gestalt has.

[Drawing 4] It is drawing showing the message picture displayed on the screen of television by the game program by this operation gestalt.

[Drawing 5] It is drawing showing the picture of the pachinko machine game board displayed on the screen of television in simulation by the game program by this operation gestalt.

[Drawing 6] It is drawing showing another message picture displayed on the screen of television by the game program by this operation gestalt.

[Description of Notations]

- 1 — Television
- 1a — Screen of television 1
- 2 — Home video game machine
- 2a — Main part of a game machine
- 2b — Controller
- 3 — Flash memory
- 11 — Direction key
- 12 — Selection button
- 13 — Start pushbutton
- 14 — ** button
- 15 — ** button
- 16 — O button
- 17 — x button
- 21 — CPU
- 22 — ROM
- 23 — RAM23
- 31 — Game execution function
- 32 — Game data-storage function
- 33 — Rate setting change function of liquidation
- 34 — Amount calculation function of liquidation
- 35 — Display function

[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

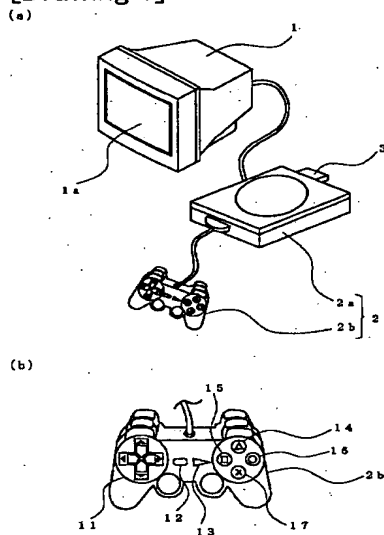
1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

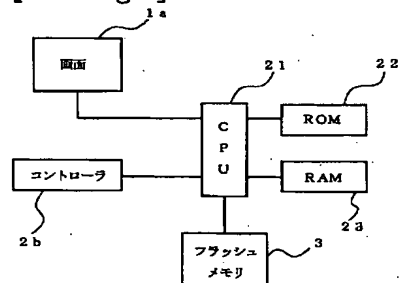
3.In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

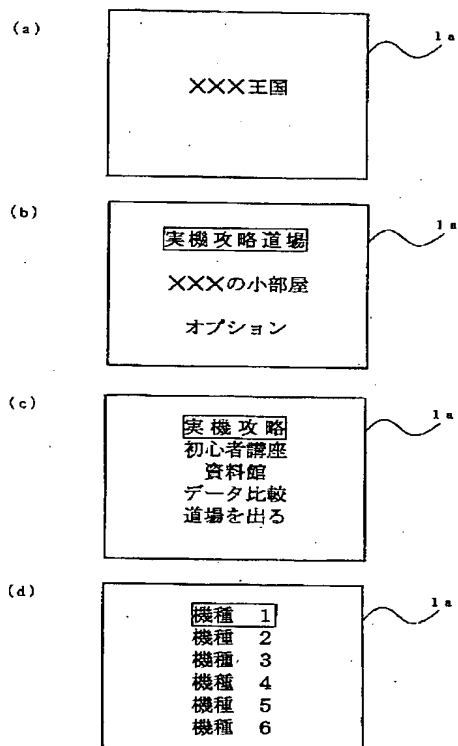
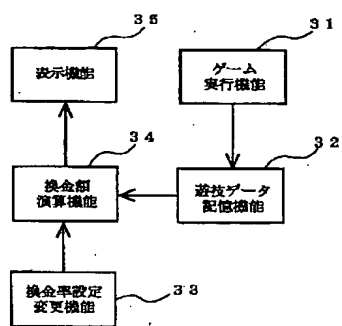
[Drawing 1]



[Drawing 2]

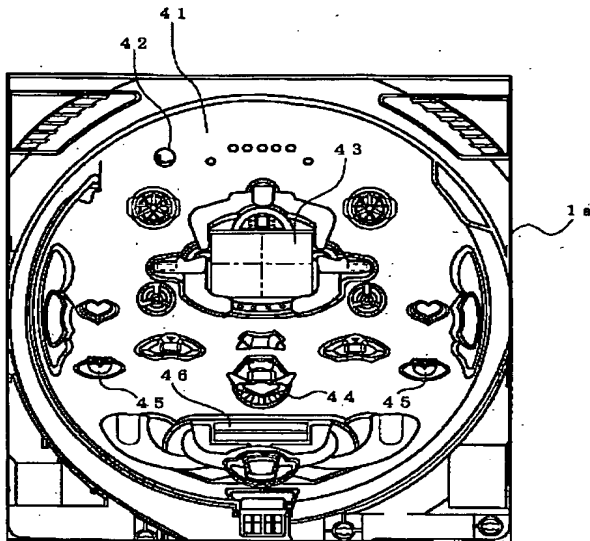


[Drawing 3]



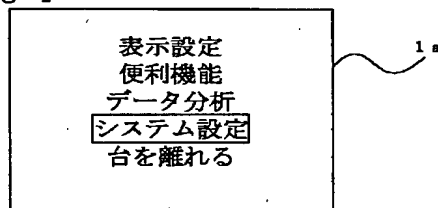
[Drawing 4]

[Drawing 5]

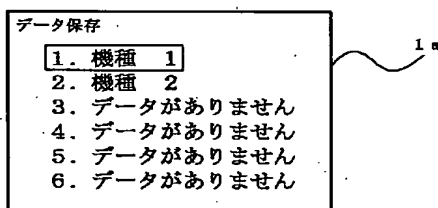


[Drawing 6]

(a)



(b)



(c)

データ比較

換金率 ¥2.5

機種名	投資金額	換金額	収支額
機種 1	¥1,500.	¥ 800.	- ¥ 700.
機種 2	¥3,700.	¥4,200.	+ ¥ 500.
機種 3	¥ 0.	¥ 0.	¥ 0.
機種 4	¥ 0.	¥ 0.	¥ 0.
機種 5	¥ 0.	¥ 0.	¥ 0.
機種 6	¥ 0.	¥ 0.	¥ 0.

A label 1a points to the right side of the screen.

[Translation done.]